



# ТРИПТИХ



Something always happens.  
Жизненное кредо Тима Кейна

**З**дравствуй, добрый читатель. Позволь немного задержать твой вздумчивый променад по журнальным страницам, привлекая пылливый взор к краткой, но героической истории Troika Games - коллектива творческого, расцелованного Высшими Силами но, увы, безвременно почившего. Коллектива, успевшего вырастить лишь трех цифровых отпрысков, коих, однако, запомнят на долгие и долгие годы.



Leonard Boyarski за работой (на самом деле за монитором, но мы решили написать более часто употребляемое "за работой", чтобы вы не подумали, что он тут развлекается)

## Их было трое...

Только трое. Выбывайте имена на монолитах и запоминайте: Леонард Боярски (Leonard Boyarski), Тим Кейн (Tim Cain) и Джейсон Д. Андерсон (Jason D. Anderson). Отцы-основатели и метафорические матери всего чудодейственного обряда игроделания.

Леня Боярски был славным и умным мальчиком. Родился и вырос в Южной Калифорнии. Посещал университет в Фуллертоне (калифорнийский государственный), где получил степень бакалавра. Но расставаться с вольной студенческой жизнью Леонард не захотел, а потому поступил в колледж Art Center College of Design (в Пасадене, также штат Калифорния). Как говорит сам Боярски, именно в процессе учебы его пощекотало внезапное озарение и проснулась непреодолимая тяга к миру цифровых развлечений. После многочисленных приключений он пробивается в ныне покойную Interplay (а тогда-то почившая была еще ого-го!), где поначалу выступает далеко не в партии главного контрабаса. Участвует в разработке Rags to Riches (кстати, первая Interplay-игра Тима Кейна). Впрочем, долго такая ситуация не продлилась, и Лене доверили впечатляющий пост в разработке памятного Stonekeeper. К моменту завершения длительного девелоперского процесса Боярски выпадает заветный шанс, который, как известно, раз-в-жизни-бывает, порабо-

тать над безмянным проектом, ставшим, впоследствии известным как Fallout. Получив должность lead artist/art director, Леонард присоединяется к Тиму и Джейсону, уже вовсю корпевшими над движком проекта. На тот момент идея создавать не просто RPG, но именно post-nuclear RPG еще на свет не появилась. Узнав об "апокалипсис"-стиле игры, Боярски приходит в восторг: в те далекие времена его любимым фильмом был "Безумный Макс 2". Как художественный руководитель он должен был предложить общий настрой и облик проекта. Ему в голову приходит удивительная идея: привнести в мрачное радиоактивное окружение немного "будущего из пятидесятых". Оставалось лишь убедить остальных в верности такой концепции. Именно Леонард и Джейсон задумали и реализовали финальные ролики (так что, читатель, теперь ты в курсе, кого нужно благодарить за изгнание многострадального Vault Dweller из Убежища. По словам Леонарда, главной наградой за эту

идею стало выражение лица Тима Кейна, когда тот узнал, что хэппи-энд для протагониста отменяется). После того, как разработка сюжета была завершена, Леонард принял за доработку диалогов и городов Fallout - не зря же большая часть неозвученных бесед принадлежат клавиатуре Боярски. Вместе с Тимом и Джейсоном Леонард создает общий сценарный набросок сиквела Fallout (включая описания некоторых квестов), а затем покидает студию дабы открыть Troika Games.



Набросок для финального ролика Fallout

Тим Кейн родился в Виргинии и успел поработать в небольшой девелоперской компании будучи еще совсем юнцом. Позже он перебирается в Калифорнию. Все в той же Калифорнии Тим получает степень магистра компьютерных наук и решает отдать всего себя разработке компьютерных игр. В 1991 году Тим проникает под крыло Interplay. Помимо строительства безусловного шедевра Fallout, Тим приложил творческую длань и к иным проектам фирмы. В их числе - знаменитая Star Trek: Star Fleet Academy.

Leonard Boyarski и его самый любимый персонаж из Vampire



## Из "Личного дела" Леонарда Боярски

Женат, имеет двух дочерей. Из чудес игроиндустрии обожает первую Wizardry, первую Lands of Lore и первый (подозрительно, не правда ли?) DOOM. Признается, что прежде, чем стать разработчиком, любил читать комиксы куда больше, нежели играть. Уважает настольные игры, в их числе - известный варгейм Risk. Своим хобби называет работу и чтение. Литературные вкусы Боярски простираются от исторических трудов до научной фантастики. Из-за наличия в семье малолетних детей пристрастился к буржуазно-развлекательному каналу Cartoon Network.

В музыке придерживается классики, а именно Black Sabbath и Led Zeppelin. Уважает панк-рок 70-80-х и заслуженную группу Beastie Boys (просьба не путать с Backstreet Boys). В будущем видит себя все тем же игровым девелпером.



Истинный начальник Troika Games. И не смотрите в его грустные глаза - загипнотизирует

Работа над post-nuclear RPG оставила в сердце Тима массу светлых воспоминаний (тут надо подчеркнуть, что иначе как эпическим проектом Кейн Fallout не именуется). Первые несколько месяцев Кейн в одиночку трудился над изометрическим движком. Затем на борт пожаловали Джейсон Андерсон, принявшийся творить артворки и скетчи. Ну а с прибытием Боярски работа закипела вовсю. За три с лишком года разработки над Fallout трудились более трех десятков человек. Затем Тим покидает Interplay, оставив для Fallout 2 сюжетную линию и несколько программных доработок. Впрочем, о сиквеле Кейн вспоминает с не меньшим восторгом.

Девелоперская биография Джейсона Д. Андерсона также полна достижений известных степеней и крупных успехов. Начиная все в той же Interplay, создавая ныне забытую USCF Chess. В сентябре 1994 года власти обратили внимание на неординарного юношу и доверили ему ответственный пост в разработке Fallout. Работая вместе с Тимоти и Леонардом, Джейсон был одним из основных создателей изометрического движка, интерфейса, да и самого каннибальски-радиоактивного окружающего мира. Некоторые артворки также принадлежат безумным фантазиям Андерсона. Заслужив должность технического и художественного директора (а это, дорогие друзья, локальный вариант господ-бога), Джейсон трудился над любимым детищем до самого гранд финала.

Однако желание творить в полной независимости упрятать внутри ни-



Тим Кейн не тот, за кого себя выдает...

Brian Eno, Global Communication, Aphex Twin, Mystical Sun, Sephiroth. Также изредка отдается на волю нотных эскапад Depeche Mode.

Что сулит ему будущее, Тим не знает, но верит в лучшее.

как было нельзя, и в итоге сдружившееся трио (между прочим, прозвище Troika друзья получили с легкой руки болшого Interplay-начальника) решает изыскивать иные тропы виртуального успеха.

Задумка создать ролевою игру своей мечты толкает друзей на истинно крестовый поход.

1 апреля 1998 года они основали Troika Games.

#### Именем Жюль Верна

Мысль создать девелоперский коллектив в День Дурака показалась весьма забавной. Как признается позже Тим Кейн "В этой идее было что-то... очень правильной". На наше счастье сей сомнительной ценности праздник никоим образом не отразился на дальнейших игровых продуктах. Партнеры были мало в чем схожи, но эта их разность, по словам все того же Тима Кейна, одарила коллектив небывалым количеством идей.

Поначалу в Troika Games вызревал замысел более-менее обычной RPG, со стандартным средневековым сеттингом, бородастыми волшебниками и прочими не слишком свежими штампами. На таком вариан-

#### Из "Личного дела" Тима Кейна

Тим Кейн - скрытен и неразговорчив. Судя по добытой секретной фотографии (фотография добывалась потом и кровью наших лучших агентов - вечная им память) - является блондинкой. Из компьютерных развлечений вечно предан стильному, умному и щедрым на юмор Star Control 2.

Из настольных игр предпочитает некие Lord of the Rings и Puerto Rico.

Своим основным хобби называет чтение. Почитает творчество писателей Дэна Симонса (Dan Simmons), Яна Бенкса (Iain Banks) и Питера Гамильтона (Peter Hamilton).

Любит готовить, выгуливать домашнее животное собаку, смотреть "Симпсонов" и петь под караоке.

Из музыки преклоняется перед ambient-направлением. Регулярно слушает

Brian Eno, Global Communication, Aphex Twin, Mystical Sun, Sephiroth. Также изредка отдается на волю нотных эскапад Depeche Mode.

Что сулит ему будущее, Тим не знает, но верит в лучшее.

те настаивал Кейн.

Однако Леонард Боярски был скорее готов скушать собственные запонки, нежели сотворить обыденный продукт.

Уже тогда ему грезилось нечто разительное оригинальное, в лучших традициях Жюль Верна, дабы еще не рожденная игра звучала тем романтизмом и необычностью, кои красной нитью пересекают все творчество писателя. И вот в голову Джейсона Андерсона приходит без сомнения блистательное решение: объединить два радикально полярных мира - Магию и Технологию, дав жизнь проекту, прогремевшему над нашими бедными головами как Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscure.

Литры кофе и бессонных ночей породили дизайн-документ за считанные недели (данное обстоятельство можно смело назвать своеобразным рекордом), и в скорости Troika Games заключает контракт с Sierra Entertainment.



Джейсон Андерсон не любит: свои фотографии, давать интервью, размещать о себе информацию в интернете

Фотография Тима Кейна (вернее Тимов Кейнов) времен разработки Fallout. Вот так ошибешься в паре букв и вместо We Are Team ("мы - команда"), получится We Are Tim ("мы - Тим")



Какой из этих фильмов разработчики Fallout оценили по достоинству?  
а) "Ночь живых трупов 4: крысотовари возвращаются"  
б) "Секс в большом городе"  
в) "Безумный Макс 2"





↑ Содержимое нарманов среднестатистического RPG-бомба

Двигателем всего творческого процесса явилась довольно причудливая схема организации труда, которую маэстро Тимоти охарактеризовал как "позволение носить разные шляпы" ("to let people wear different hats"), а именно, не скрываясь, предлагать разительно отличающиеся друг от друга концепты, артворки и сценарные наметки, дабы затем смешать их все в одну

крепчайшую game-идею. Как обнаружилось в дальнейшем, подобный подход не породил синдром "лебедя-рака-и-щуки", а лишь сплотил коллектив.

Идеи приходили и уходили, воплощались и отвергались. В частности, реализовать полноценное противостояние технологии и магии (антагонизм индустриальной революции и матушки-природы, как было изначально задумано), увы, не удалось. Сроки выхода Arcanum переносились, издатель Sierra торопил коллектив и, в конечном счете, выпущенный в августе 2001 года продукт получился несколько незрелым. Полный комплект багов и, мягко говоря, устаревшая графика: даже древний Fallout смотрелся краше первенца Troika. Тем не менее, назвать Arcanum провальным или середнячком было никак нельзя. Это была полноценная RPG-машина, с гигантским миром и детальной системой развития персонажа, продавшаяся в количестве 234 тыс. копий и собравшая \$8.8 млн.

После завершения работ над Arcanum последовал ряд так называемых



↑ Борьба с поганками обретает революционный масштаб...

фальстарт-проектов, коим, увы, было суждено пропасть в безвестности: по различным, зачастую банально-денежным причинам целая плеяда замыслов так и не выплыла на поверхность (в их числе - и сиквел Arcanum). Стартовать создание нового шедевра упорно не получалось и в Сети уже началось навешивание одного из самых неприятных ярлыков - "работчики-одного-хита". Подобные толки оказались беспочвенными. Компания решила начать разработку не одного, а сразу двух проектов.

Одновременно меняется и кадровая позиция Troika Games. Коллектив широко распахивает двери, с готовностью принимая свежее пополнение.

**Old-SCHOOL**

После смелых экспериментов на ниве паропанка девелоперы решают переключиться на более традиционные темы: родился план создания RPG старой школы.

Итак, разбудим в памяти осень 2001 года. "Арканум" пылится на прилавках, Troika Games творит привлекательный

графический движок (а вернее - радикально перерабатывает старый Arcanum-engine), позволяющий создавать полноценных 3D-персонажей и очаровательные пререндеренные задники. Движок смотрится отменно, и коллектив начинает задумываться о создании прототипа фэнтези-вселенной с волосатоногими полуросликами и волшебными колечками. Но как часто бывает в игроиндустрии, из планов ничего не выросло: лицензия уплыла в другие руки. Troika Games прячет новый движок в котомку и с упоением играет в Counter-Strike.

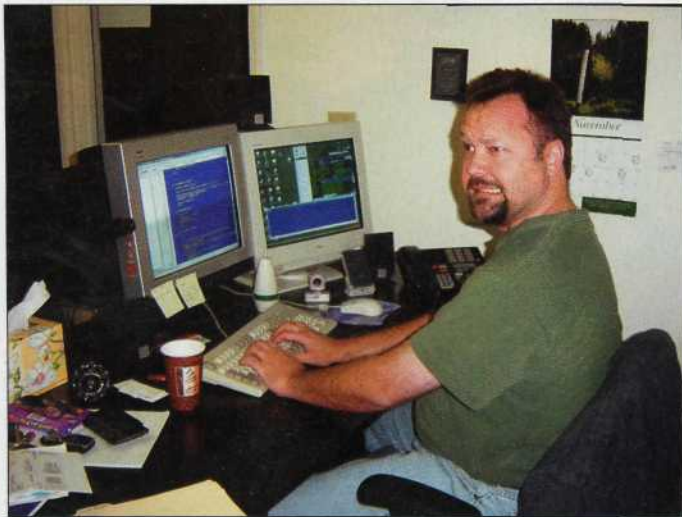
Потом к коллективу подкатил некий издатель (вместе с другим девелоперским коллективом) и предложил лицензию на некий мир, и даже доверил под реализацию этого проекта движок (разработанный тем самым другим девелоперским коллективом). Проект предусматривал создание action-RPG с видом от первого лица. Ты спросишь, читатель, а какое это отношение имеет к Temple of Elemental Evil? Абсолютно никакого, Терпение.

↓ Нечто на заднем плане вовсе не дирижабль Братва Стали. Хотя, да, похоже очень



↓ Либо это Beholders, либо марсиане. Либо в том трактире нам подали несвежее пиво





↑ Тим готовится отужинать нерадивым сотрудником



↑ Тим отужинал нерадивым сотрудником

А затем... А затем объявилась Infogrames.

Боссы Infogrames видели Arcanum. Боссам Infogrames понравился Arcanum. И у боссов Infogrames была лицензия на 3rd Edition D&D. И боссы Infogrames очень хотели, чтобы Troika приняла их предложение, благо у боссов были деньги на его реализацию.

Парни из Troika Games пришли в восторг. Отцы-основатели были счастливы - они уже давно и заветно мечтали создать игру по D&D системе.

Однако, в процессе обсуждения с издателем будущего проекта "Троика" ждало целых три сюрприза.

Первый сюрприз обозначил срок родов: Infogrames желала, чтобы карапуз созрел за 18 месяцев. Сроки, мягко говоря, жесткие, особенно если вспомнить, что на разработку полноценной RPG обычно уходит по меньшей мере два года. Впрочем, готовый движок и великолепное знание 3rd Edition D&D делают свое дело.

Второй сюрприз - место действия. Заказчик желал возродить дух классических RPG и использовать при этом сеттинг Greyhawk (а не привычные Forgotten Realms или Planescape). Troika не возражала, по словам Тима Кейна, они в какой-то мере бы-

ли традиционалистами. А затем боссы Infogrames, лучезарно улыбнувшись, произнесли волшебную фразу. "Ребята, - сказали боссы, - мы обладаем правами на все классические модули. Выбирайте, какие хотите". Ответ последовал мгновенно: The Temple of Elemental Evil.

Как считал коллектив, модуль был самым оптимальным вариантом: в нем можно было начинать персонажем первого уровня, а прокачаться до десятого. Имелись небольшие подземелья (самое то для демо-версии) и крупные развесистые лабиринты. Щедрая фауна монстров (включая демонов) и многочисленные NPC с различными характерами и мировоззрениями.

Ну а третьим сюрпризом стала пошаговая система боя. Тиму Кейну данный выбор особенно пришелся по душе, хотя он и понимал, что большинство современных RPG отказались от такого режима в пользу реального времени.

Работа спорилась, и в 2003 году последовал релиз, который не принес слишком много радости. Наследственное проклятие Arcanum дало о себе знать. Нет, графически проект впечатлял, но в ТоЕЕ опять оказалось слишком много багов. Полуголодо-

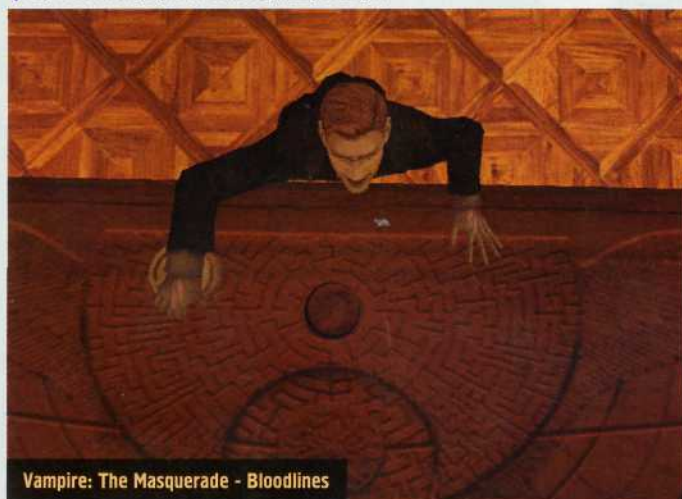
вой срок разработки аукнулся не хуже тяжелой киянки. Любители ролевого жанра жаловались на невозможность нормальной игры без предварительной установки патча. Рейтинги, выведенные радужными СМИ, если и не были совсем уничтожительными, то до сверкающих высот BG I-II и Planescape дотянуться так и не смогли. В итоге обладавший раскрученной лицензией ТоЕЕ разошелся меньшим чем Arcanum тиражом (128 тыс. коробок) и принес \$5.2 млн.

#### ...И КРОВОСОСЫ

Помимо The Temple of Elemental Evil в разработке находится и Vampire: The Masquerade - Bloodlines. Коллектив явно идет на риск: предыдущая компьютерная реализация мира White Wolf особого фурора не произвела. Данное обстоятельство ничуть не смущает Леонарда Боярски. Заявляя о Vampire как о мощнейшей смеси action-RPG, он, тем не менее, собирается скрупулезно воссоздать Мир Тьмы.

Движок от грядущего "хита-по-умолчанию" Half-Life 2, казалось, только укрепляет веру в абсолютный успех. Многоразовые визиты на Е3 и восторги журналистов подогревают интерес и прокачивают слюнные железы публики. Леонард дает многочисленные

↓ Эх, Себастьян, зря ты всю эту нашу заварил



Vampire: The Masquerade - Bloodlines

↓ Действительно зря



Vampire: The Masquerade - Bloodlines



↑ В редкие моменты досуга сотрудники Troika с упоением изучали подводную жизнь



↑ Чозен ван? Кто есть Чозен Ван? Вы, наверное, есть ошибиться. Не понимаю, о чем вы...



↑ Безымянная постапокалиптическая RPG, которая теперь никогда не выйдет. Робот, кстати, похож на собачку Эликс Вэйнс

интервью, рассказывая, как сильно он любит классические фильмы ужасов в целом и вампиров по отдельности. "Вампиры" готовы, их выпускают... одновременно с братом-по-движку Half-Life 2. Столь могучее издательское решение умножается на довольно прохладную встречу в прессе. Находясь и такие, кто называет Vampire позором, выставляя игре отнюдь не королевские оценки. Перманентное клеймо "Troika=бага" вновь вволю поиграло нервишками пользователей (самый памятный crush-сюрприз "Профессор Йохансен и лодка" надолго запомнится RPG-обожателям). В итоге отличная ролевая игра, воплощение оригинального мира, с сильнейшим сюжетом продается в количестве всего лишь 72 тыс., что в пересчете на деньги составляет \$3.4 млн.

### Тайное Оружие

Незадолго до развала Troika Games Леонард Боярски поведал окружаю-



щему социуму о секретном проекте, до поры именуемом как Troika's post-apocalyptic game.

По словам Боярски, проект находился на ранней стадии создания. После многочисленных мозговых штурмов коллектив определился с основной концепцией. В Troika Games планировалось вывести проект на финишную прямую к 2007 году. Движок писался с чистого листа, благо Боярски грезил о мощном 3D-engine с реалистичными тенями, высокополигональными моделями и голливудскими (в хорошем смысле) спецэффектами. Неизбежное сравнение с воскресшим Fallout 3, разрабатываемом Bethesda, Боярски ничуть не раздражало. Наоборот, он не скрывал общую схожесть Troika's post-apocalyptic game с великой RPG-серией. Стиль, окружающая действительность, цинично-вдохновляющий настрой и духовное наследие Fallout должно было найти свое воплощение в детище Troika. Проработка персонажей, невиданная доселе схема создания протагониста и система боя, заимствующая одновременно у Temple of Elemental Evil и Age of Mages, входили в собирающийся букет достоинств разработки по умолчанию. Было создано две демо-версии, одна - на собственном движке, вторая - на движке Half-Life 2. Наступало время поиска издателя, но...

### Последнее ПИСЬМО

В жизни не больше справедливости, нежели в жемчужине - витамина С. Скромные продажи не устраивают больших боссов, творчество, не приносящее прибыли, на нашем свете долго не задерживается. Вскоре после релиза Vampire Troika Games официально известила мир о закрытии. А Леонард Боярски выпустил на просторы Сети последнее письмо.

*Как многие из вас, возможно, слышали, Troika распустила по домам всех сотрудников и накрепко закрыла двери: мы так и не смогли обеспечить компанию фондами для будущих проектов.*

*Окончательное решение еще не принято - поменяет ли Troika Games свой состав или просто-напросто прекратит брэнное существование.*

*Мы хотим искренне поблагодарить всех наших поклонников, которые поддерживали коллектив все семь лет. Для нас это значит очень и очень многое: мы видели энтузиастов, чья любовь к нашим играм подвигла их взяться за создание фэн-сайтов и неотступно следить за каждым следующим шагом Troika. Но особенно мы благодарны нашим сотрудникам за то удовольствие, которое доставил совместный труд с отчаянно преданными своему делу работниками и талантливыми мечтателями от игровой индустрии. Мы искренне ценим все то, что эти люди сделали для Troika.*

*Спасибо за все.*

*Тим, Леонард и Джейсон*

Впрочем, слухами полнится не только земля, но всемирная паутина. На ее вольных просторах с реактивным шушуканьем проносятся различные сплетни. Дескать, у Troika Games может появиться богатый издатель, укрытые от ушей посторонних переговоры уже ведутся и таинственный проект получит право на перерождение и...

Но мы не будем загадывать. Мы помолчим. И в великом почтении склоним голову перед Troika Games - коллективом талантливым, неординарным и в какой-то мере бессмертным.

А пока...

My mind left. My body follows. 